نماذج من أسئلة المراجعة للصف الأول الإعدادى – ترم ثانى ٢٠١٨-٢٠١٩



تعليمات هامة :-

١-لتنفيذ المشاريع التالية يتم تشغيل برنامج Scratch أولاً

٢-لتنفيذ المشروع بالحدث when clicked نضغط على الرمز ولإيقاف التنفيذ نضغط على الرمز أو نضغط على الحدث نفسه

٣-زاوية الدوارن لأى شكل هندسى متساوى الأضلاع تحسب كما يلى زاوية الدوران= 360 / عدد الأضلاع

٤- يتم تغيير لون القلم داخل المربع بالضغط click على المربع الى أن يأخذ المؤشر شكل اليد ثم الضغط click على اللون المطلوب من أى لون خارجى موجود أمامك على الواجهة

السؤال الأول

المطلوب رسم خط مستقيم ٢٠٠ خطوة لونه أحمر وحجمه ١٠ أثناء حركة الكائن عند الضغط على مسطرة المسافات

المجموعة البرمجية تنفذ على الأجهزة	الخطوات(تكتب فى ورقة الإجابة)
when space key pressed clear pen down set pen color to set pen size to 10 move 200 steps	١- حدث الضغط على مسطرة المسافات ٢- مسح المنصة ٣- وضع القلم ٤- تخصيص لون للقلم ويتم تغييره داخل المربع الى اللون الأحمر ٥- تخصيص حجم لخط الرسم مقداره ١٠ ٦- حركة الكائن (٢٠٠ خطوة)

السؤال الثانى

المطلوب رسم مربع طول ضلعه ١٠٠خطوة عند الضغط على الحدث when clicked

المجموعة البرمجية تنفذ على الأجهزة	الخطوات(تكتب فى ورقة الإجابة)
when clicked clear repeat 4 pen down move 100 steps turn 90 degrees	١- مسح المنصة ٢- تعديل قيمة التكرار (عدد ٤ مرات) ٣- وضع القلم ٤- حركة الكائن (١٠٠ خطوة) ٥- الدوران للكائن بقيمة زاوية ٩٠

السؤال الثالث



المطلوب رسم مثلث متساوى الأضلاع طول ضلعه ٢٠٠ خطوة عند الضغط على الحدث

المجموعة البرمجية تنفذ على الأجهزة	الخطوات(تكتب فى ورقة الإجابة)
when clicked clear pen down repeat 3 move 200 steps turn ↻ 120 degrees	١- مسح المنصة ٢- وضع القلم ٣- تعديل قيمة التكرار (عدد ٣ مرات) ٤- حركة الكائن (٢٠٠ خطوة) ٥- الدوران للكائن بقيمة زاوية ١٢٠

السؤال الرابع

المطلوب رسم شكل ثمانى طول ضلعه ١٠٠ خطوة عند الضغط على الحدث

when clicked

المجموعة البرمجية تنفذ على الأجهزة	الخطوات(تكتب فى ورقة الإجابة)
when clicked clear repeat 8 pen down move 100 steps turn ↻ 45 degrees	١- مسح المنصة ٢-تعديل قيمة التكرار (عدد ٨ مرات) ٣- وضع القلم ٤- امر الحركة للأمام (١٠ خطوات) ٥- الدوران بقيمة زاوية ٤٥

السؤال الخامس

المطلوب رسم دائرة عند الضغط على الحدث

when clicked

المجموعة البرمجية تنفذ على الأجهزة	الخطوات(تكتب فى ورقة الإجابة)
when clicked clear pen down repeat 72 move 10 steps turn ↻ 5 degrees	١- مسح المنصة ٢- وضع القلم ٣- تعديل قيمة التكرار (عدد ٧٢ مرة) ٤- حركة الكائن (١٠ خطوات) ٥- الدوران للكائن بقيمة زاوية ٥

السؤال السادس

صمم مشروع لتحريك كائن القطة من يسارالمنصة الى يمنيها والتبديل بين مظاهره المختلفة عند الضغط على when clicked

المجموعة البرمجية تنفذ على الأجهزة	الخطوات(تكتب فى ورقة الإجابة)
	١- ننشط الكائن ثم نضغط على تبويب Costumes ونعرض المظاهر المختلفة للكائن ٢- انتقال الكائن الى يسار المنصة ٣- تعديل قيمة التكرار (عدد ٤٨مرة) ٤- حركة الكائن (١٠ خطوات) ٥- التبديل بين مظاهر الكائن ٦- الإنتظار فترة زمنية مقدارها نصف ثانية

السؤال السابع

صمم مشروع لجعل كائن القطة يصدر صوتا عند ملامسته لكائن (Dog2) اثناء حركته على المنصة عند الضغط على الحدث when clicked

المجموعة البرمجية تنفذ على الأجهزة	الخطوات(تكتب فى ورقة الإجابة)
when clicked forever move 10 steps wait .1 secs if touching Dog2 ? then play sound meow	١- اضافة كائن Dog2 من مكتبة الكائنات بالبرنامج ٢- تكرار لانهائى ٣- حركة الكائن (١٠ خطوات) ٤- الإنتظار فترة زمنية مقدارها ,١ ثانية ٥- فى حالة ملامسة كائن القطة لكائن Dog2 يصدر صوتا

السؤال الثامن

صمم مشروع لعمل حركة عشوائية لموضع الكائن على المنصة عند الضغط على الحدث when clicked

المجموعة البرمجية تنفذ على الأجهزة	الخطوات(تكتب فى ورقة الإجابة)
when clicked forever go to x: pick random -240 to 240 y: pick random -180 to 180 wait 1 secs	١- تكرار لانهائى ٢- تحديد نقطة (x,y) مكان الكائن على المنصة بشكل عشوائى ٣- الإنتظار فترة زمنية مقدارها ١ ثانية

السؤال التاسع



صمم مشروع لجعل الكائن يتحرك على المنصة ذهاب وإياب والتبديل بين مظاهره المختلفة عند الضغط على الحدث

المجموعة البرمجية تنفذ على الأجهزة	الخطوات(تكتب فى ورقة الإجابة)
when clicked set rotation style left-right forever move 10 steps next costume wait .1 secs if on edge, bounce	١- ننشط الكائن ثم نضغط على تبويب Costumes ونعرض المظاهر المختلفة للكائن ٢- يرتد الكائن الى المنصة فى الإتجاه الصحيح ٣- تكرار لانهائى ٤- حركة الكائن (١٠ خطوات) ٥- التبديل بين مظاهر الكائن ٦- الإنتظار فترة زمنية مقدارها ,١ ثانية ٧- جعل الكائن يرتد عندما يصل الى حافة المنصة

السؤال العاشر

صمم مشروع للتحكم فى حركة الكائن مستخدما مفاتيح الأسهم ( ) كل حركة ١٠٠خطوة

المجموعة البرمجية تنفذ على الأجهزة	الخطوات(تكتب فى ورقة الإجابة)
when up arrow key pressed point in direction 0 move 100 steps when right arrow key pressed point in direction 90 move 100 steps when left arrow key pressed point in direction -90 move 100 steps when down arrow key pressed point in direction 180 move 100 steps	١- حدث الضغط على الأسهم ٢- اتجاه حركة الكائن على المنصة ٣- حركة الكائن ١٠٠ خطوة ٤- تكرار المقطع البرمجى السابق ٤ مرات وفى كل مرة نغير أحداث اتجاهات الأسهم واتجاه حركة الكائن



السؤال الأول اشرح المقصود بالمجموعة البرمجية التالية ونتيجة تنفيذها

المقطع البرمجي	الوصف	نتيجة تنفيذ المشروع
when [s] key pressed pen up go to x: (0) y: (0) clear pen down set pen size to (3) repeat (4) move (150) steps turn ↺ (90) degrees say [مربع هنا] for (2) secs		

السؤال الثانى { الغرض من المجموعات البرمجية }

اختر من العمود (ب) ما يناسبه في العمود (أ):

	(أ)		(ب)
(١)	مجموعة Motion	(.....)	تحتوي على أوامر (Blocks) تستخدم في التحكم في أنماط وأشكال الكائنات وألوانها.
(٢)	مجموعة Looks	(.....)	تُستخدم أوامرها في حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة.
(٣)	مجموعة Sound	(.....)	تستخدم أوامرها في تحديد الأحداث التي تقع على الكائنات لبدء تشغيل خطوات البرنامج.
(٤)	مجموعة Pen	(.....)	لا يتم استخدام أوامرها بمفردها ولكن يتم استخدامها من خلال أوامر تحكم شرطي ومن أوامرها الأمر "touching".
(٥)	مجموعة Events	(.....)	يمكن استخدامها في تسجيل أو إدراج صوت إلى المقطع البرمجي.
(٦)	مجموعة Control	(.....)	وامرها تجعل الكائن يرسم خطوط وتلوينها أثناء حركته، كما يمكن مسح الخطوط التي تم رسمها.
(٧)	مجموعة Sensing	(.....)	بها العديد من أوامر العمليات الحسابية وعمليات المقارنة التي يمكن استخدامها في المقطع البرمجي.
(٨)	مجموعة Operators	(.....)	بها أوامر التكرار وأوامر التحكم الشرطي التي يمكن استخدامها في المقطع البرمجي.

السؤال الثالث [الكلمات المتقاطعة]

أسئلة مختارة من كراسة الأنشطة لبرنامج Scratch من على موقع الوزارة

(كلمات باللغة الإنجليزية)

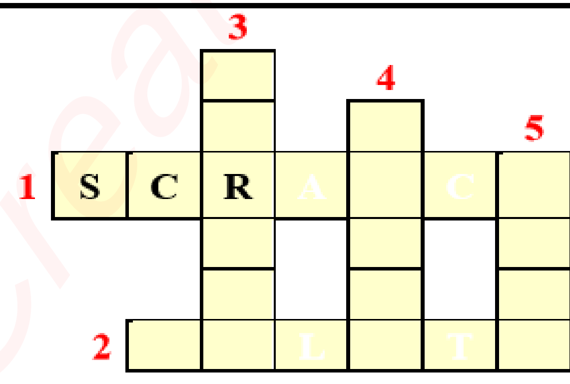
١- اسم برنامج مجاني يبدأ بالحروف SCR يمكن من خلاله البرمجة بطريقة سهلة.

٢- وظيفة الأيقونة ✂

٣- الكائن في برنامج Scratch.

٤- منطقة يظهر عليها نتيجة تنفيذ المشروع.

٥- أمر من مجموعة Looks يستخدم في إخفاء الكائن.



السؤال الرابع

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ:

(١) المكان الإفتراضي الذي تتواجد فيه "صورة القط" بعد تحميل البرنامج هو أعلى يسار "منطقة المنصة". ( )

(٢) برنامج Scratch يمنع ظهور أخطاء التشغيل التي يواجهها المستخدم أثناء التعامل مع البرنامج. ( )

(٣) يتميز برنامج Scratch بإنه من البرمجيات المجانية مفتوحة المصدر التي يمكن لأي شخص استخدامها بدون ترخيص استخدام. ( )

٤- المكان الإفتراضي الذي تتواجد فيه صورة القط بعد تحميل برنامج Scratch هو منتصف "منطقة المنصة". ( )

٥- يتضمن برنامج Scratch مكتبات من الصور والأصوات (Multimedia) التي تساعد المستخدم في إنشاء المشروعات. ( )

٦- يمكن إنشاء مشروع من خلال برنامج Scratch مع إدراج صور وأصوات من خارج مكتباته. ( )

٧- يظهر على "منطقة المنصة" ناتج تنفيذ الكائنات البرمجية التي يتم تصميمها داخل المشروع. ( )

السؤال الخامس

اختر من بين القوسين الكلمة المناسبة التي تجعل العبارة صحيحة:

١- .... هو مجموعة من الأوامر التي يتم تركيبها بترتيب معين بمنطقة البرمجة Script Area.

(المقطع البرمجي – الحدث – الكائن)

٢- يتم استخدام تبويب .... للتعامل مع أوامر المقطع البرمجي ومنطقة البرمجة.

(Scripts – Customs – Sounds)

٣- منطقة .... يتم بداخلها تجميع المقاطع البرمجية.

(Stage – Sprites – Script)

٤- يتم التعامل مع مظاهر الكائنات أو خلفية المنصة من خلال تبويب ....

(Scripts – Customs – Sounds)

٥- منطقة .... يوجد بداخلها الكائنات المستخدمة في المشروع.

(Script – Sprites – Stage)

٦- الرمز المختلف من الرموز الآتية هو ....

(🔍 – ⬣ – ⚑)

٧- ما هو الرمز المختلف في الرموز الآتية ؟ ....

(▶ – ● – ☰)

٨- يمكن استخدام الرموز الآتية عند تسجيل الصوت عدا الرمز ....

(▶ – 🎤 – ●)

٩- جميع الأوامر التالية من الأوامر المستخدمة في عمليات المقارنة الموجودة في مجموعة Operators عدا الأمر ....

(= – > – /)

١٠- يمكن استخدام الرموز الآتية في إدراج كائن جديد (New sprite) عدا الرمز ....

(🔍 – 📷 – 📤)

١١- جميع الأوامر التالية من الأوامر المستخدمة في العمليات الحسابية الموجودة في مجموعة Operators عدا أمر منها يستخدم في المقارنة هو ....

(/ – = – *)

١٢- ما هو الرمز المختلف في الرموز الآتية التي يتم استخدامها في منطقة Script ؟ ....

(🔍 – ▣ – 🔍)

السؤال السادس أذكر الغرض من استخدام اللبنات البرمجية الآتية:

م	اللبنة البرمجية	الغرض منها
١	pen down	....
٢	pen up	....
٣	set pen size to 1	....
٤	clear	....
٥	set pen color to	....
٦	move 10 steps	....
٩	set rotation style left-right	....
١٠	if on edge, bounce	....

السؤال السابع

أملأ مكان النقط داخل الأشكال الآتية بما هو مناسباً لعمل الآتي:

١ – رسم شكل مثلث متساوي أضلاع طول ضلعه 150 خطوة.

```
pen down
repeat 3
    move ...... steps
    turn ↶ ...... degrees
pen up
```

---

٢ – يمكن رسم شكل زاوية قائمة محصورة بين مستقيمين طول كل منهما 100 خطوة.

```
pen down
move ...... steps
turn ↶ ...... degrees
move ...... steps
pen up
```

---

٣ – يمكن رسم شكل مستطيل طول ضلعه 150 خطوة، وعرضه 60 خطوة.

```
pen down
move ......... steps
turn ↶ 90 degrees
move 60 steps
turn ↶ ......... degrees
move 150 steps
turn ↶ ......... degrees
move ......... steps
turn ↶ 90 degrees
pen up
```

٤ – يمكن رسم الشكل التالي

باستخدام المقطع البرمجي المقابل.

```
clear
pen up
go to x: 0 y: 0
pen down
set pen size to 3
repeat 2
    move 30 steps
    turn ↶ ...... degrees
    move ...... steps
    turn ↷ 90 degrees
```

أسـئـــلـــة التيرم الثانى

السؤال الأول :أكمل العبارات التالية :

١- الإنترنت هي :

٢- من متطلبات الإتصال بالإنترنت :

٣- الارتباط التشعبي عبارة عن :

٤- يعتبر ....من أشهر محركات البحث على شبكة الإنترنت .

٥- من خدمات الإنترنت : .... ،............................ ، ....

السؤال الثانى : أذكر المصطلح العلمى :

١- عملية لنقل أو نسخ الملفات أو البرامج من خلال الإنترنت إلى الكمبيوتر الخاص بك.

٢- شبكة مكونة من مجموعة من الشبكات المترابطة مع بعضها البعض وتتكون كل شبكة من مجموعة أجهزة الكمبيوتروخطوط اتصال ومعدات ، يتم من خلالها تنظيم عملية الاتصال بالإضافة إلى البرمجيات اللازمة لعملية الاتصال.

٣- عملية نقل ملف أو برنامج من جهاز الكمبيوتر الخاص بك إلى أحد أجهزة الكمبيوتر المركزية على الإنترنت .

السؤال الثالث : أكمل كل عبارة من العبارات التالية بالكلمة المناسبة مما بين القوسين :

(التطبيقات السحابية –السحابة الإلكترونية Cloud Computing - التخزين السحابي – السحابة (Cloud) – الموسيقى السحابية) .

١- ....هي تكنولوجيا متطورة تعتمد على نقل المعالجة ومساحة التخزين الخاصة بجهاز الكمبيوتر إلى ما يسمى بالسحابة (Cloud).

٢- من خدمات الحوسبة السحابية : .... ،........................ ،...........................

السؤال الرابع : أذكر ما تعرفه عن :

١- متطلبات الدخول على الحوسبة السحابية ؟

السؤال الخامس : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة

١- من خدمات البريد الإلكتروني السحابية icloud , Google Music .

٢- توفير اتصال بشبكة الإنترنت لا يعد من متطلبات الدخول على الحوسبة السحابية .

٣- السؤال العاشر : أكمل العبارات التالية :

١- لاستخدام خدمات الحوسبة الخاصة بـ Microsoft Office 365 يجب أن يكون لديك.......................................

٢- لإنشاء مستند بخدمة الحوسبة السحابية Google Docs نضغط على أيقونة ....ونختار من القائمة المنسدلة............

٣- من خدمات الحوسبة السحابية .... ، .... ، ....

السؤال السادس : اختر الإجابة الصحيحة لكل عبارة مما يأتى :

١- لمشاركة مستندك مع زملائك يتم الضغط على أيقونة (Paste – Cut – Copy – Share) .

٢- لإنشاء حساب جديد بـ Google Drive نختار(Creat account – Delete account – Copy account – Sign in) .

٣- لإنشاء بريد إلكتروني **Gmail** في جوجل نفتح مستعرض الإنترنت بالجهاز ثم نكتب عنوان موقع **Google** بشريط (الأداوت – التمرير – العنوان – جميع ما سبق)

السؤال الثانى عشر : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة :

١- لاستخدام خدمات الحوسبة السحابية الخاصة بـ **Google Drive** يجب وجود بريد إلكتروني يتم إنشائه للحوسبة السحابية .

٢- لإنشاء بريد إلكتروني **Gmail** في جوجل يتم الضغط على أيقونة **Google apps** واختيار **Drive** .

٣- يجب أن يكون البريد المضاف لمشاركة مستند باستخدام خدمة الحوسبة السحابية **Google Drive** ضمن نطاق جوجل .

٤- يمكن حفظ مستند تم إنشاؤه باستخدام خدمة الحوسبة السحابية **Google Drive** .

السؤال الثالث عشر : أكمل ما يلى :

من عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك للكمبيوتر :

١- ....

٢- ....

٣- ....

٤- ....

السؤال الرابع عشر : يقصد بالمصطلحات التالية :

التعدي الإلكتروني عبر الإنترنت **Cyber Bullying** :

الازدراء **Contempt** :

الرسائل المزعجة **Spam** :

Scratch

السؤال الأول :

أذكر مكونات واجهة برنامج **Scratch** :



١-

٢-

٣-

٤-

٥-

٦-

٧-

٨-

٩-

١٠-

<u>السؤال الثانى :</u>

ما هى خطوات تغيير اللغة العربية في برنامج Scratch :

<u>السؤال الثالث :</u>

وضح وظيفة كل من الأشكال الآتية في شريط أدوات المؤشر وتأثيرها على الكائن :

الــرمــز	الـوظـيـفة
(رمز)	
(رمز)	
(رمز)	
(رمز)	
?	

<u>السؤال الرابع :</u>

اشرح المقصود بالمجموعة البرمجية الآتية ونتيجة تنفيذها :

المجموعة البرمجية	الوصف	النتيجة
when clicked point in direction 90 clear pen down set pen color to repeat 4 move 200 steps turn 90 degrees		

<u>السؤال الخامس :</u>

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة :

١- عند الصغط Flip left right بشريط أدوات التعديل تنعكس صورة الخلفية أفقيا وكأنها امام المرآه.

٢- اسم الملف المخزن ببرنامج Scratch يأخذ الامتداد Sb2 .

٣- الأمر forever يستخدم فى تكرار لا نهائى من المرات.
٤- الأمر repeat يستخدم فى تكرار عدد مرات محددة.
٥- البرمجة باستخدام Scratch مصممة خصيصا لتعليم البرمجة بصورة مرئية.
٦- برنامج Scratch برنامج غير مجانى لا يمكن الحصول عليه من الانترنت.
٧- برنامج Scratch لا يدعم اللغة العربية بشكل كامل.
٨- برنامج Scratch يمكن التعامل معه من خلال الاتصال بالانترنت فقط.
٩- التبويب Scripts للتعامل مع أوامر المقطع البرمجى ومنطقة البرمجة.
١٠-التبويب Sound للتعامل مع تشغيل وتسجيل الأصوات.
١١-تبويب Backdrop أو Costumes للتعامل مع خلفية المنصة أو مظاهر الكائنات والتعدبل فيهما.
١٢-الحدث When Clicked أمر من أوامر Looks Blocks .
١٣-عند الضغط Flip up down بشريط أدوات التعديل تنعكس صورة الخلفية رأسيا.
١٤-عند تركيب الأوامر يظهر خط ابيض أسفل الأمر لتوضيح مكان تركيب الأوامر.
١٥-عند تنشيط خلفية المنصة Stage لا يظهر التبويب Backdrop .
١٦-عند حذف الكائن من لوحة الكائنات يتم أيضا حذفه من على المنصة.
١٧-قيمة الانتظار الافتراضية للأمر Wait ثانية واحدة ولا يمكن تعديلها.
١٨-قيمة التكرار الافتراضية فى الامر repeat هى (١٠) مرات ويمكن تعديلها.
١٩-لا يمكن اختيار صور لجعلها خلفية للمنصة Stage لمشروع.
٢٠-لا يمكن اضافة خلفيات إلى خلفية المنصة.
٢١-لا يمكن تغيير حجم المنصة إلى حجم ملء الشاشة.
٢٢-لإظهار Pen Blocks نضغط على المجموعة Pen فى التبويب Scripts.
٢٣-لا يمكن اضافة مقطع صوتى داخل المشروع.
٢٤-لا يمكن رسم أى اشكال داخل البرنامج.
٢٥-كل كائن Sprite يمكن ان يكون له اكثر من مظهر مختلف.
٢٦-يمكن تغيير مكان الكائن على المنصة من خلال السحب والافلات.
٢٧-للتراجع عن حذف الكائن نختار delete .
٢٨-مجموعة Events تحتوى على اوامر تستخدم فى تحديد الاحداث التى ستقع على الكائن لبدء خطوات البرنامج.
٢٩-مجموعة Motion تحتوى على اوامر تستخدم فى حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة.
٣٠-مجموعة Looks تحتوى على اوامر تستخدم فى التحكم فى مظهر الكائن ولونه.
٣١-المقطع البرمجى هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين.
٣٢-منطقة المنصة Stage يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع.
٣٣-منطقة الكائنات Sprites يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع.
٣٤-يمكن تشغيل برنامج Scratch على نظام التشغيل Linux فقط.
٣٥-يمكن حذف أى كائن عن طريق اختيار Duplicate من القائمة المنسدلة.
٣٦-يمكن التبديل بين مظاهر الكائنات المختلفة باستخدام الامر Next Custom .

السؤال السادس :أختر الاجابة الصحيحة

١- .... يظهر عليها نتيجة العمل او المشروع
(منطقة المنصة – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)
٢- تمكنك .... من إضافة خلفيات مختلفة للمنصة
(منطقة المنصة – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)
٣- .... يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع
(منطقة الكائنات – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)
٤- .... هى الأوامر الرسومية الخاصة بكل مجموعة والتى تستخدم فى المقاطع البرمجية
(Scripts – Blocks – Motion - Control)
٥- .... هى عبارة عن مجموعات مختلفة بها (Blocks)
(Scripts – Blocks – Motion - Control)
٦- .... تتميز كل مجموعة بلون معين مختلف عن باقى المجموعات الاخرى
(Scripts – Blocks – Motion - Control)
٧- .... هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين كما تركب لعبة Puzzles
(مجموعات البرمجة – الكائن – المقطع البرمجى – أبعاد المنصة)

٨- تحتوى .... على Blokes تستخدم فى حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة
(Scripts – Blocks – Motion - Control)

٩- أمر من أوامر Event Blocks ويتم تركيبه فى بداية المقطع البرمجى
(Scripts – Blocks – Motion – When Clicked)

١٠-لفصل تركيب أى أمر من أوامر المقطع البرمجى نبدأ بسحب الأمر ...... (الأيسر – الأعلى – الأدنى - الأيمن) فى الترتيب إلى أسفل حيث يفصل الأمر مع باقى الأوامر

١١-لتكرار تنفيذ المقطع البرمجى عدد مرات محدد نستخدم الأمر ....
(repeat – forever – control -motion)

١٢-........... تستخدم لعمل تكرار للمقطع البرمجى والتى يوجد به اوامر التكرار
(Blocks Looks – Blocks Motion - Control)

١٣-لتكرار تنفيذ المقطع البرمجى عدد لا نهائى من المرات نستخدم الأمر ....
(repeat – forever – control -motion)

١٤-لحفظ المشروع من قائمة File نختار (cut – copy – delete – save as)

١٥-يمكن مضاعفة عدد الكائن عن طريق اختيار .... من القائمة المنسدلة
(Delete – Duplicate – Save as -Copy)

١٦-يمكن حذف الكائن عن طريق اختيار .... من القائمة المنسدلة
(Delete – Duplicate – Save as -Copy)

١٧- اسم المشروع الذى تم انشاؤه يأخذ الامتداد ....
(txt – php – html – sb2)



أكمل الجمل التالية :-

١- المكان الإفتراضى التى تتواجد فيه صورة القطة بعد تحميل البرنامج هو النقطة ....

٢- افقيا : أكبر قيمة لــ Xهى 240 واصغر قيمة لـــ X هى ....

٣- رأسيا : أكبر قيمة لــ Yهى .... واصغر قيمة لـــ Y هى 180-

مديرية التربية والتعليم بالدقهلية إدارة غرب المنصورة التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات	امتحان الصف الأول الإعدادى الفصل الدراسى الثانى - مايو ٢٠١٧ (صباحى)	الصف :- الأول الإعدادى الزمن :- ساعة واحدة المادة :- كمبيوتر

السؤال الأول :- **اختار الإجابة الصحيحة من بين القوسين**

١- فى برنامج Scratch لفتح ملف سبق حفظه للتعديل فيه نختار Open من قائمة (Tips – About – Edit – File)

٢- (شريط القوائم– شريط الأدوات– منطقة البرمجة– كل ماسبق)من أهم مكونات الشاشة الرئيسة لبرنامج Scratch.

٣- للتعامل مع أوامر المقطع البرمجى نضغط على تبويب (Scripts – Costumes – Backdrops – Sounds)

٤- لمضاعفة عدد الكائن نختار من القائمة المنسدلة للكائن (duplicate - delete – hide – info).

٥- مجموعة (Looks – Events – Motion – Control) تحتوى على أوامر تستخدم فى التكرار لأمر أو أكثر.

==

السؤال الثانى :- **أولاً :- ضع (✓)أمام العبارة الصحيحة ، (×) أمام العبارة الخاطئة**

١- يمكن تشغيل برنامج Scratch على نظام التشغيل Linux.

٢- أثناء الجلوس أمام الكمبيوتريجب وضع سماعة الهاتف بين الكتف والرأس.

٣- يمكن اضافة كائن جديد بأخذ صورة للكائن بإستخدام كاميرا الويب داخل برنامج Scratch.

٤- برنامج Scratch لايدعم اللغة العربية بشكل كامل.

٥- يمكن تشغيل برنامج Scratch بدون الإتصال بالإنترنت.

٦- الأمر say ينتمى للمجموعة Control.

ثانياً :- اكتب المصطلح العلمى

١- الأشكال المختلفة لنفس الكائن.

٢- أمر اخفاء الكائن من المنصة.

٣- هى الصورة التى تغطى المنصة Stage وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع الشكل الجمالى.

٤- تظاهر شخص محتال بأنه يتبع هيئة استعلامات للحصول على بيانات شخصية أو مالية من آخرين عبر الإنترنت.

==

السؤال الثالث :- **أعد كتابة العبارات التالية بعد تصحيح ما تحته خط**

١- يستخدم أمر **Forever** لعمل تكرار محدد بعدد من المرات.

٢- عند الضغط على اختيار flip left right بشريط أدوات التعديل تنعكس صورة الخلفية **رأسيا** .

٣- منطقة **البرمجة** يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع.

٤- عند تنشيط **خلفية المنصة** يظهر التبويب Costumes.

٥- أمر **انزال** القلم Pen up.

==

السؤال الرابع :-

أجب عن الأسئلة التالية مستعينا بالمقطع البرمجى الذى أمامك

```
when space key pressed
clear
pen down
set pen size to 4
set pen color to
repeat 6
    move 150 steps
    turn ↻ 60 degrees
```

١- ماناتج تنفيذ المقطع البرمجى المقابل ....

٢- أمر مسح أى خطوط أو رسومات على المنصة Stage ....

٣- أمر تخصيص حجم لخط الرسم ....

٤- لرسم الضلع الثانى للشكل تم تغيير اتجاه الكائن ودورانه بمقدار (......درجة)

٥- يتم تنفيذ المقطع البرمجى المقابل بالضغط على مفتاح ....

انتهت الأسئلة

الصف :- الأول الإعدادى الزمن :- ساعة واحدة المادة :- كمبيوتر	امتحان الصف الأول الإعدادى الفصل الدراسى الثانى - مايو ٢٠١٨ (صباحى)	مديرية التربية والتعليم بالدقهلية إدارة غرب المنصورة التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات

السؤال الأول :- اختار الإجابة الصحيحة من بين القوسين

١- (الارتباط التشعبى - البروتوكول - الانترنت - الويب) يعنى تحديد قواعد للاتصال بين أجهزة الكمبيوترعبرشبكة الإنترنت.

٢- يتحرك الكائن على المنصة Stage بمقدار القيمة المكتوبة فى الأمر (Turn – Move – Point – go to).

٣- (Scripts – Costumes – Sounds - كل ما سبق) يوجد بشريط التبو يبات ببرنامج Scratch.

٤- من أشهر محركات البحث على شبكة الإنترنت (Google – Youtube – Facebook – Bing).

٥- لمشاركة مستندك مع زملائك يتم الضغط على أيقونة (Copy – Share – Paste - Cut).

٦- يتم (مضاعفة – حذف – اخفاء – اظهار) الكائن بإختيارDuplicate من القائمة المختصرة له.

٧- اسم المشروع الذى تم انشاؤه ببرنامج Scratch يأخذ الإمتداد (txt – php – html – Sb2).

==

السؤال الثانى :- ضع (✓)أمام العبارة الصحيحة ، (×) أمام العبارة الخاطئة

١- أمر التحكم الشرطى IF…Then يستخدم فى تنفيذ المقطع البرمجى طبقا لشرط معين.

٢- لاستخدام خدمات الحوسبة الخاصة بـ Microsoft Office 365 يجب أن يكون لديك بريد الكترونى.

٣- يمكن اضافة كائن جديد بأخذ صورة للكائن بإستخدام كاميرا الويب داخل برنامج Scratch.

٤- برنامج Scratch مجانى يمكن الحصول عليه من الإنترنت.

٥- قيمة التكرارالإفتراضية فى الأمر Repeat هى (٥) مرات ويمكن تعديلها.

٦- الحدث When Clicked من أوامر مجموعة Look Blocks.

٧- لانشاء ملف مشروع جديد نختار Open من قائمة File.

==

السؤال الثالث :- أكمل الجمل التالية

١- من خدمات الحوسبة السحابية .... و ....

٢-.....................يعنى نقل أو نسخ الملفات أو البرامج من خلال الإنترنت الى الكمبيوتر الخاص بك

٣- منطقة .... يتجمع بها المقاطع البرمجية بينما منطقة .... يظهر عليها نتيجة المشروع

٤- .... أمر وضع القلم بينما .... أمر رفع القلم.

==

السؤال الرابع :-

اولا :- ضع خط تحت الكلمة المختلفة

١- شريط الأدوات – الشبكة - الكائن – منطقة المنصة – منطقة البرمجة

٢- Repeat – Wait – Forever - Events

٣- Wait – Pen – Looks – Motion

٤- جهاز كمبيوتر - مقدم خدمة الإنترنت – مستعرض الإنترنت - الصفع السعيد

ثانيا :- ما وظيفة الأوامر التالية

١- pick random 5 to 10

٢- set pen size to 4

٣- go to x: 100 y: 50

انتهت الأسئلة

الصف :- الأول الإعدادى الزمن :- ساعة واحدة المادة :- كمبيوتر	امتحان الصف الأول الإعدادى الفصل الدراسى الثانى - مايو ٢٠١٧ (مسائى)	مديرية التربية والتعليم بالدقهلية إدارة غرب المنصورة التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات

السؤال الأول :- اختار الإجابة الصحيحة من بين القوسين

١- للتراجع عن حذف الكائن نختار Undelete من قائمة (Tips – About – Edit – File).

٢- (منطقة الكائنات – خلفية المنصة – منطقة المنصة – كل ماسبق)من أهم مكونات الشاشة الرئيسة لبرنامج Scratch.

٣- للتعامل مع تشغيل وتسجيل الصوت ننشط تبويب (Scripts – Costumes – Backdrops – Sounds).

٤- لتكرار المقطع البرمجى نختار من القائمة المنسدلة له (duplicate - delete – help – add comment).

٥- مجموعة (Looks – Events – Motion – Control) تحتوى على أوامر تستخدم فى التحكم فى مظهر الكائن.

===

السؤال الثانى :- أولاً :- ضع (✓) أمام العبارة الصحيحة ، (×) أمام العبارة الخاطئة

١- يتم تشغيل برنامج Scratch على نظام التشغيل Windows فقط.

٢- أثناء الجلوس أمام الكمبيوتر يجب أن يكون وضع الشاشة فى مستوى الأنف.

٣- يمكن اضافة كائن جديد برسم الكائن على الرسام داخل برنامج Scratch.

٤- يوجد مظاهر متعددة لجميع الكائنات.

٥- يشترط تشغيل برنامج Scratch وجهاز الكمبيوتر متصل بالإنترنت.

٦- يمكن سحب الكائن بإستخدام الماوس فى حالة تشغيل المشروع .

ثانياً :- اكتب المصطلح العلمى

١- المنطقة التى يظهر عليها نتيجة مشروعك.

٢- أمر ظهور الكائن النشط على المنصة.

٣- هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين .

٤- وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت.

===

السؤال الثالث :- أعد كتابة العبارات التالية بعد تصحيح ما تحته خط

١- يستخدم أمر **Repeat** لعمل تكرار لانهائى من المرات.

٢- يمكن تغيير **اسم** الكائن بتغيير قيم (x,y).

٣- منطقة **الكائنات** يتجمع بها المقاطع البرمجية.

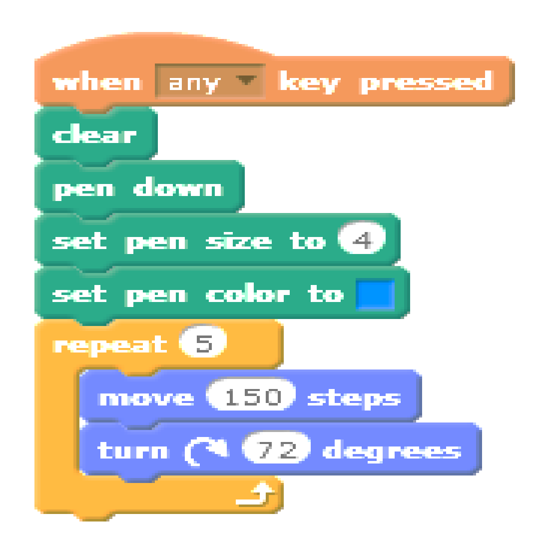
٤- عند تنشيط **الكائن** يظهر التبويب Backdrops.

٥- أمر **رفع** القلم Pen down.

===

السؤال الرابع :-

أجب عن الأسئلة التالية مستعينا بالمقطع البرمجى الذى أمامك



١- ماناتج تنفيذ المقطع البرمجى المقابل ....

٢- أمر مسح أى خطوط أو رسومات على المنصة Stage ....

٣- أمر تغيير لون القلم ....

٤- لرسم الضلع الثانى للشكل تم تغيير اتجاه الكائن ودورانه بمقدار (......درجة)

٥- يتم رسم ضلع الشكل بتحريك الكائن .... خطوة

انتهت الأسئلة

الصف :- الأول الإعدادى الزمن :- ساعة واحدة المادة :- كمبيوتر	امتحان الصف الأول الإعدادى الفصل الدراسى الثانى - مايو ٢٠١٨ (مسائى)	مديرية التربية والتعليم بالدقهلية إدارة غرب المنصورة التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات

السؤال الأول :- اختار الإجابة الصحيحة من بين القوسين

١- (موقع الويب- البروتوكول - الارتباط التشعبى- الانترنت)عبارةعن صفحة ويب أواكثرمترابطة مع بعضها تحت اسم معين.

٢- يتم تغييراتجاه الكائن ودورانه على المنصة Stage بالزاوية المكتوبة فى الأمر(Turn – Move – Point – go to).

٣-لإنشاء مستند جديد بخدمة الحوسبة السحابية Google Docs نضغط على أيقونة (New - Share - Copy - Cut).

٤- من محركات البحث على شبكة الإنترنت (Moe – Youtube – Facebook – Bing).

٥- (Sounds – Backdrops – Scripts - كل ما سبق) يوجد بشريط التبو يبات ببرنامج Scratch.

٦- يتم (مضاعفة – حذف – اخفاء – اظهار) الكائن باختيار Delete من القائمة المختصرة له.

٧- لحفظ مشروعك تختار Save As من قائمة (Edit – Tips – File – About).

==

السؤال الثانى :- ضع (✓) أمام العبارة الصحيحة ، (✗) أمام العبارة الخاطئة

١- لاتستخدم أحداث Sensing بمفردها ولكن من خلال استخدام أوامر تحكم شرطى.

٢- لايمكن اضافة مقطع صوتى داخل المشروع.

٣- فى برنامج Scratch يتم اضافة خلفية للمنصة من خلال مكتبة الخلفية بالبرنامج.

٤- قيمة الانتظار الإفتراضية للأمر Wait ثانية واحدة ولايمكن تعديلها.

٥- البرمجة باستخدام Scratch مصممة خصيصا لتعليم البرمجة بصورة مرئية.

٦- لاستخدام خدمات الحوسبة الخاصة بـ Google Drive يجب أن يكون لديك بريد الكترونى.

٧- العمليات الحسابية وعمليات المقارنة توجد بداخل مجموعة Looks.

==

السؤال الثالث :- أكمل الجمل التالية

١- ....يعنى نقل ملف أو برنامج من جهاز الكمبيوترالخاص بك الى أحد أجهزة الكمبيوتر المركزية على الإنترنت.

٢- من خدمات الإنترنت .... و ....

٣- الأمر .... يستخدم فى تكرار لانهائى من المرات بينما الأمر .... يستخدم فى تكرار عدد مرات محددة.

٤- منطقة .... يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع بينما منطقة .... يوجد بها الكائنات المستخدمة فى المشروع.

==

السؤال الرابع :-

اولاً :- ضع خط تحت الكلمة المختلفة

١- الإنترنت - شريط القوائم – منطقة الكائنات – خلفية المنصة

٢- Motion – show – hide – say

٣- البريد الإلكترونى – التخزين السحابى – الهاتف المحمول – الموسيقى السحابية

٤- Clear - Events – Sound – Sensing

ثانيا :- ما وظيفة الأوامر التالية

١- move 10 steps

٢- say Hello! for 2 secs

٣- next costume

انتهت الأسئلة